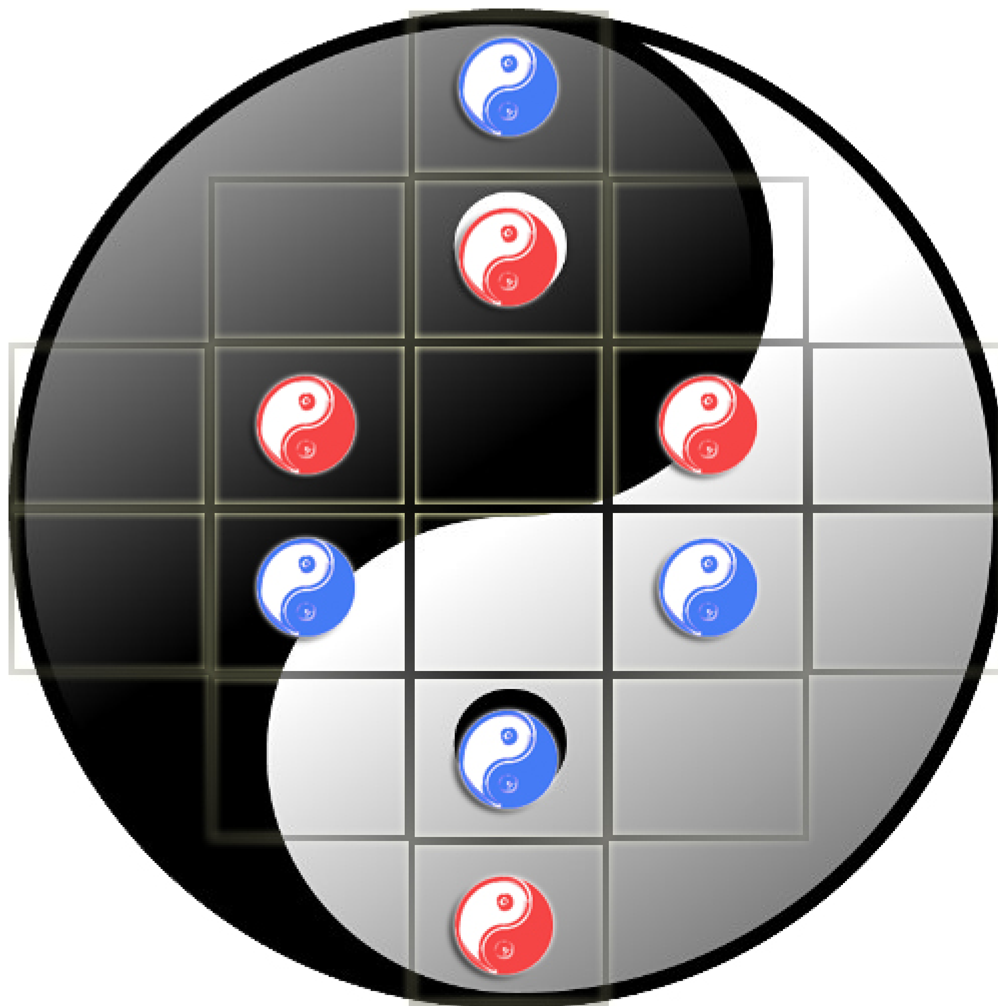
Halidi Foutouhat
Jean-Yannick Tilin
Julien Simon
Thomas Loiret
Emmanuel Marboeuf

Manuel d'utilisateur

Ying&Yang

Université de Nantes
L3-informatique-Gestion

2009-2010



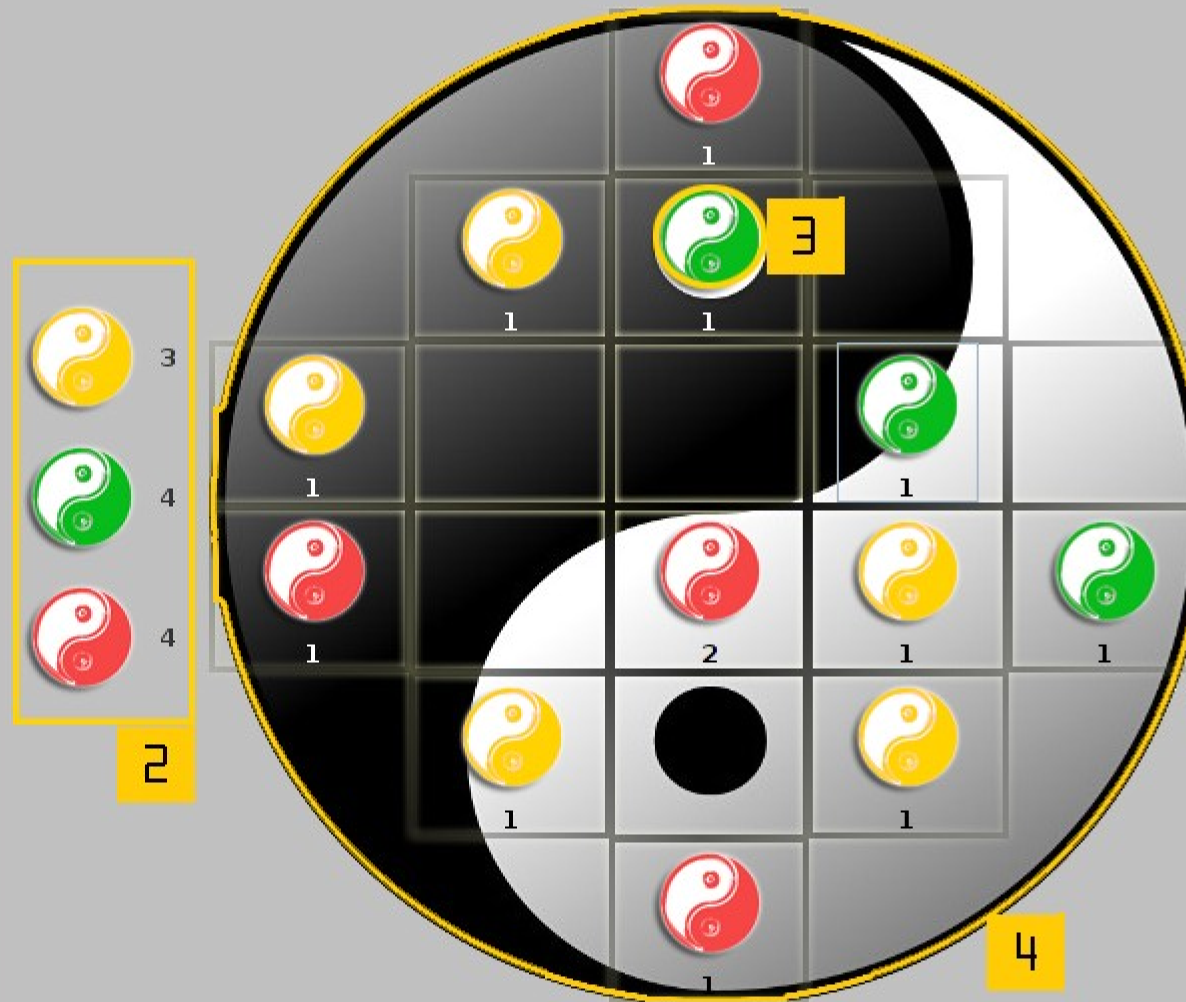
I) Regles du jeu

1) Composants de la fenêtre

Yin & Yang

Fichier Paramètres ?





Jack

5

6

Jack: Salut
Alain: Bonjour
Jack: ça va ?
Alain: oui et toi ?

7

8

Envoyer

Historique

Jack : pioche 1
Alain : pioche 2
Thomas : pioch
Jack : pioche 1
Alain : pioche 2
Thomas : pioch
Jack : pioche 1
Alain : pioche 2
Thomas : pioch
Jack : pioche 1
Alain : pioche 2
Thomas : pioch
Jack : pioche 1

1. **Raccourcis**
2. **Pioche**
3. **Pion**
4. **Plateau**
5. **Nom du joueur courant**
6. **Informations sur la partie**
7. **Chat**
8. **Barre de dialogue**
9. **Panneau d'historique**

2) Principes du jeu

Ce jeu permet à deux, trois ou quatre joueurs de s'affronter sur une même machine. Il se présente sous la forme d'un plateau sur lequel on appose des pions d'une couleur propre aux joueurs. Chaque joueur possède 8 pions dans une pioche. Les joueurs jouent à tour de rôle. Pendant un tour, un joueur peut prendre un pion dans sa pioche et le poser sur le plateau ou alors déplacer un pion présent sur le plateau. Lorsqu'on pose un pion sur le plateau il est possible de le poser à un emplacement libre ou bien d'empiler un pion sur un autre.

Les contraintes sont au nombre de 3 :

- Il est interdit de constituer des piles de plus de 3 pions.
- Il n'est pas possible de déplacer un pion vers une pioche.
- Le dernier pion déplacé ne peut pas être déplacé directement au tour suivant.

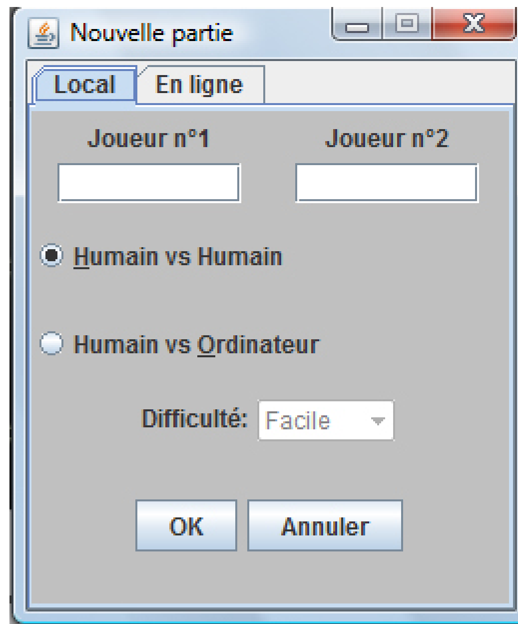
3) Objectif du jeu

L'objectif du jeu est d'être le premier joueur à faire en sorte que 5 de ses pions soient visibles au même moment sur le plateau.

II) Jouer une partie

1) Débuter une partie en local

Pour démarrer une nouvelle partie il est possible de passer par la barre de menu en selectionnant "Fichier" puis "Nouvelle partie" mais il est aussi possible de cliquer sur l'icone  dans la liste des raccourcis.
Une fenêtre de configuration apparait. Dans cette fenêtre il est possible de configurer le nom des joueurs, le mode de jeu (humain vs humain ou humain vs ordinateur) ainsi que la difficulté si l'on joue contre l'ordinateur.

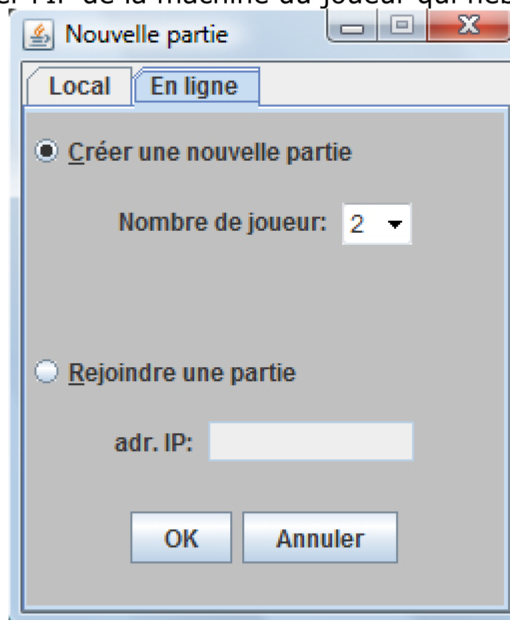


Une fois le jeu configuré, un clic sur le bouton OK lance la partie.

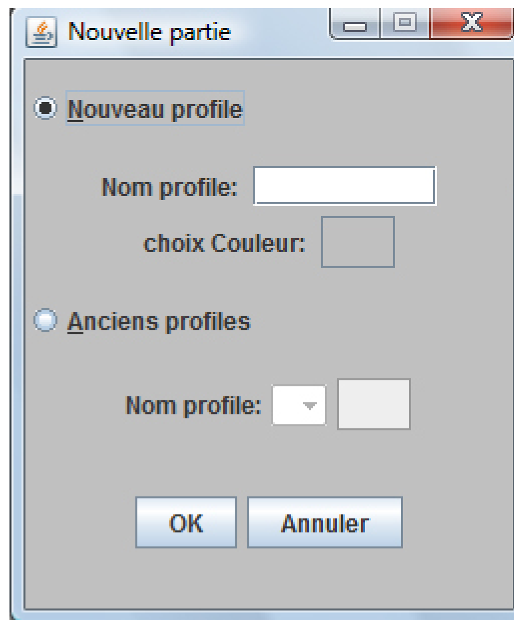
2) Débuter une partie en ligne

Pour passer au mode de jeu en ligne, il suffit de cliquer sur l'onglet "En ligne" dans la création d'une nouvelle partie.

2 modes de créations sont possibles: l'hébergement d'une nouvelle partie qui nécessite de fixer un nombre de joueurs pour la partie et l'accès à une partie déjà hébergée. Ce dernier mode nécessite de posséder l'IP de la machine du joueur qui héberge la partie.



Une fois le mode choisi un clic sur le bouton "Ok" lance la procédure de selection du profil.



Dans cette fenêtre il est possible de créer un nouveau profile. Un profile conserve en mémoire le nom d'un joueur et sa couleur préférée. Pour créer un profile il est donc nécessaire d'indiquer son pseudo ainsi que le choix de sa couleur. Une fois ce profile créer il sera disponible dans la liste des profiles accessible en sélectionnant "Anciens profiles".

Lorsque le profile est sélectionne, la partie se met en attente et démarre dés que le nombre de joueurs spécifié par le créateur de la partie est atteint.

3) Poser un nouveau pion

Au début de la partie, aucun pion n'est présent sur le plateau. Pour commencer à jouer il est donc indispensable de prendre un pion venant de la pioche.

La pose d'un nouveau pion s'effectue en 2 étapes. Un clic sur la pioche du joueur courant permet de prendre un pion. Une fois le pion "en main" il est primordiale de le placer par un second clic sur le plateau afin de valider la pose.

/!\ Rappel : Empiler 3 pions ou remettre le pion dans sa pioche ne sont pas des déplacements autorisés. Ainsi le pion ne sera posé qu'à la sélection d'une position valide.

4) Déplacer un pion

Le déplacement d'un pion s'effectue presque comme la pose. On sélectionne dans un premier temps le pion que l'on désire bouger sur le plateau puis on selectionne la position à laquelle on veut déplacer ce pion. Le déplacement ne s'effectue que lorsque ces 2 étapes ont été respectés.

/!\ Rappel : Empiler 3 pions, remettre le pion dans sa pioche et essayer de déplacer le dernier pion joué ne sont pas des déplacements autorisés. Ainsi le pion ne sera posé qu'a la sélection d'une position valide.

5) Annuler un coup

Lorsque le joueur se trompe, il a la possibilité d'annuler son dernier coup. Pour se faire il est possible de passer par le menu " Fichier" puis "Annuler un coup" mais aussi par le raccourci

/!\ Rappel : Il est seulement possible d'annuler un coup par tour.

6) Obtenir un conseil

Pour obtenir un conseil sur le prochain coup à jouer le joueur peut de la même manière accéder au menu "Fichier" puis "Conseil" ou en cliquant sur l'icône située en haut de l'écran 

/!\ : Le conseil est affiché dans la boite de dialogue située en bas et a gauche de l'écran. Il décrit un déplacement de pion en précisant la position d'origine du pion et sa destination. Les positions sont numérotés de 0 à 10. 0 étant la pioche du joueur 1, 10 celle du joueur 2. Les cases du plateau sont numérotés de 1 à 9 de haut en bas et de gauche à droite.

7) Utilisation du chat

Le chat permet lors d'une partie en ligne de discuter avec ses adversaires. Il se situe sur la droite de l'écran.

Jack: Salut
Alain: Bonjour
Jack: ça va ?
Alain: oui et toi ?

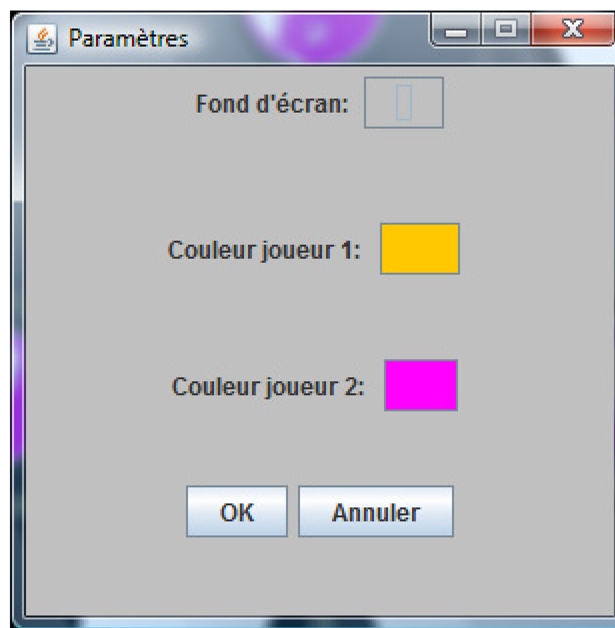
Envoyer

Son fonctionnement est très simple, il suffit de cliquer sur la barre de dialogue située en dessous de la fenêtre de chat et de cliquer sur "Envoyer" lorsque l'on a fini de rédiger son

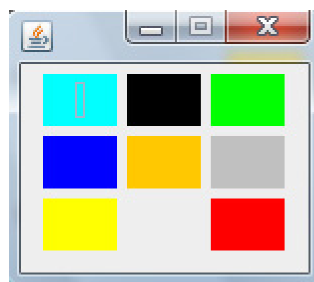
message. Le message est alors visible par tous les protagonistes.
Le pseudo de l'expéditeur du message apparait avant le message.

III) Réglages des paramètres

En accédant au menu "Paramètres" puis "Apparence" ou bien en cliquant sur l'icone il est possible de paramétrer la couleur de fond et la couleur des pions des joueurs. La fenêtre suivante apparaît:



La sélection des couleurs correspondantes se fait par un clic sur les panneaux de couleurs situés à droite de la description.



Un clic sur un de ces panneaux fait apparaître une fenêtre contenant la liste des couleurs disponibles. Une fois la couleur désirée sélectionnée il suffit de cliquer sur OK pour voir la modification s'effectuer.

/!\ Cette option n'est disponible que lorsque l'on a démarré une partie en local. Le choix de la couleur des pions n'est pas possible en ligne car chaque joueur décide de sa couleur selon son profile.